# Expression maps (Cubase Pro uniquement)

## Introduction

### À propos des articulations

Les articulations musicales, ou expressions, définissent comment certaines notes “sonnent”, c’est-à-dire comment elles doivent sonner ou être interprétées sur un instrument donné. Ces articulations vous permettent de définir qu’un instrument à corde est joué à l’archet (plutôt qu’en pizzicato), qu’une trompette est jouée avec une sourdine ou sans, etc. Les articulations déterminent également le volume relatif des notes (certaines notes sont jouées plus ou moins fort que d’autres) ou la modulation de la hauteur (pour obtenir un effet de trémolo).

Les articulations peuvent être divisées en “Directions” et “Attributs”.

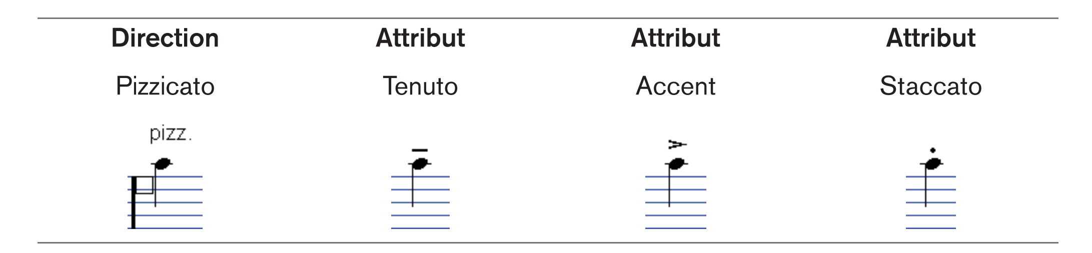
- Les Directions sont valables pour toutes les notes à partir de leur position d’insertion, jusqu’à ce qu’une autre direction soit mentionnée dans la partition. Cela signifie, qu’elles ne sont pas appliquées à des notes séparées, mais à des suites continues de notes, ou même à une pièce de musique dans son ensemble.

  Par exemple une direction peut-être un pizzicato, signifiant que l’instrument à cordes sera pincé.

- Les attributs appartiennent à des notes séparées. Ils ne sont appliqués qu’aux notes pour lesquelles ils sont insérés.

  Il peut par exemple s’agir des accents, quand une note est mise en valeur, et du staccato, quand une note est plus courte.

| Direction | Attribut | Attribut | Attribut |
|---|---|---|---|
| Pizzicato | Tenuto | Accent | Staccato |



## Articulations et MIDI

Quand vous travaillez en MIDI, c'est-à-dire quand vous jouez des notes via un clavier MIDI, quand vous éditez des notes dans les éditeurs MIDI ou quand vous utilisez des instruments VST, les articulations doivent être réalisées en tant que sons différents.

Pour déclencher les changements de sons nécessaires, servez-vous de commandes et des types de données suivants :

**Program Change**

Les messages Program Change peuvent être utilisés pour indiquer à un instrument VST connecté quand vous passez d'un programme à un autre. En fonction de l'instrument, ceci peut servir à jouer une articulation différente.

**Canal MIDI**

Les instruments multitimbraux, comme par exemple Steinberg HALion, utilisent des programmes qui représentent généralement différentes articulations. Ils sont accessibles via des messages de Canal MIDI.

**Keyswitch (commutateurs)**

Certains samplers logiciels, comme HALion Symphonic Orchestra de Steinberg, emploient des "Keyswitch", ce qui signifie que certaines touches ne servent pas à déclencher des sons, mais à passer d'une articulation à une autre, par exemple.

## Expression maps

Quand vous travaillez sur un projet, il peut arriver que vous ayez besoin d'écouter une composition comportant des articulations. Pour ce faire, dans Cubase, vous pouvez utiliser des expression maps. Celles-ci peuvent être sélectionnées via la section Expression Map de l'Inspecteur des pistes MIDI ou d'instruments. Dans ces maps, vous pouvez définir le mappage et les caractéristiques du son pour toutes vos expressions musicales. Pour ce faire, employez les méthodes décrites dans le tableau ci-dessus.

Lorsque vous sélectionnez une expression map pour une piste MIDI ou une piste d'instrument, les articulations (sons) définies dans la map sont automatiquement appliquées pendant la lecture. Cubase reconnaît les expressions inscrites pour le conteneur MIDI et recherche un son répondant aux critères définis dans les cases de sons de l'expression map.

Lorsqu'une case de son adéquate est trouvée, soit la note actuelle est modifiée (c'est-à-dire réduite en durée ou jouée plus fort), soit les informations de Canal MIDI, Program Change ou Keyswitch sont envoyés à l'instrument connecté (l'instrument sélectionné dans le menu local de Routage de sortie de la piste), afin qu'un son différent soit joué. Si aucune case de son correspondant aux articulations utilisées dans le conteneur n'est trouvée, la "correspondance la plus proche" sera utilisée.

Lorsque vous entrez des articulations dans un conteneur MIDI, vous devez configurer une expression map de manière à ce que les bons sons soient déclenchés dans l'instrument VST ou MIDI connecté.

Les expression maps permettent également de relier vos articulations à des touches de télécommande sur un périphérique d'entrée MIDI et de les assigner à des sons qui pourront être joués par un périphérique MIDI ou un instrument VST. Vous pouvez ainsi entrer des notes et des articulations à l'aide d'un pupitre de télécommande MIDI ; elles seront automatiquement enregistrées et relues correctement par Cubase.

Voici des situations dans lesquelles les expression maps peuvent vous être utiles :

- Lorsque vous désirez entrer des articulations musicales directement dans un des éditeurs MIDI, particulièrement l'Éditeur de Partition, sans avoir à enregistrer d'abord des données MIDI.
- Lorsque vous désirez lire/enregistrer de la musique en temps réel et contrôler les changements d'articulation tout en jouant.
- Lorsque vous ouvrez et éditez des projets provenant d'autres utilisateurs. Grâce aux expression maps, vous pouvez assigner rapidement et facilement les informations d'articulation à un autre ensemble d'instruments ou au contenu d'une bibliothèque.

À NOTER

Vous pouvez également utiliser les fonctions Note Expression pour ajouter des articulations directement sur vos notes MIDI dans l'Éditeur Clavier.

LIENS ASSOCIÉS

Création et édition des expression maps à la page 845
Groupes à la page 849
Note Expression à la page 852

# Utilisation des expression maps

Il est possible d'accéder aux expression maps et à leurs fonctions associées depuis plusieurs emplacements de Cubase. Pour pouvoir utiliser ces fonctions, une expression map ou un préréglage de piste contenant une telle table doit avoir été chargé.

## Chargement des expression maps

Les expression maps peuvent soit faire partie de préréglages de piste ou VST, soit être enregistrées séparément. En fonction de cela, la manière de les rendre disponibles dans Cubase est légèrement différente.

## Charger des expression maps faisant partie de préréglages

Cubase est fourni avec un ensemble d'expression maps prédéfinies qui font partie des préréglages par défaut. Elles sont chargées automatiquement avec les préréglages.

Ce qui suit s'applique :

- Cubase intègre plusieurs préréglages de piste qui sont préconfigurés pour être utilisés avec les expression maps. Ils contiennent des sons employant des Keyswitch et ayant des articulations différentes. Pour indiquer que ces préréglages peuvent être utilisés dans ce contexte, ils sont le suffixe “VX”.
- Les préréglages de piste de HALion Symphonic Orchestra peuvent également être utilisés avec des expression maps. Les préréglages sont installés automatiquement avec Cubase. Toutefois, pour qu'ils soient disponibles, vous devez installer séparément l'instrument VST.

  Ces préréglages de piste commencent par “HSO” et se terminent par “VX”.

LIENS ASSOCIÉS

Préréglages de piste à la page 165

## Expression maps ayant été enregistrées séparément

Vous pouvez également définir vos propres expression maps. Pour les charger, procédez comme ceci :

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans l'Inspecteur de la piste sélectionnée, sélectionnez la section Expression Map, ouvrez le menu local et sélectionnez “Configuration de l'Expression Map…”.

   La fenêtre Configuration Expression Map apparaît.

   À NOTER

   Si la section Expression Map n'est pas affichée dans l'Inspecteur, faites un clic droit sur une autre section de l'Inspecteur et sélectionnez “Expression Map” dans le menu contextuel.

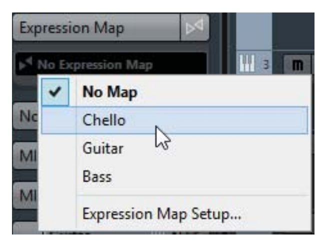
2. Dans la section Expression Maps à gauche, cliquez sur le bouton Charger.

   Un sélecteur de fichier apparaît.

3. Localisez et sélectionnez une expression map et cliquez sur Ouvrir.

   L'expression map est ajoutée à la liste des tables.

4. Répétez ces étapes pour toutes les maps qui doivent être disponibles, et refermez la boîte de dialogue.



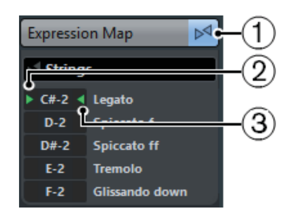

Toutes les tables chargées sont disponibles dans le menu local Expression Map dans l'Inspecteur.

LIENS ASSOCIÉS

Création et édition des expression maps à la page 845

## Les expression maps dans la fenêtre Projet

La section Expression Map est disponible dans l'Inspecteur des pistes MIDI et d'instruments. Elle indique si une expression map est utilisée pour une piste. Elle indique également les cases de son qui sont actives pour la lecture et pour l'entrée en temps réel.

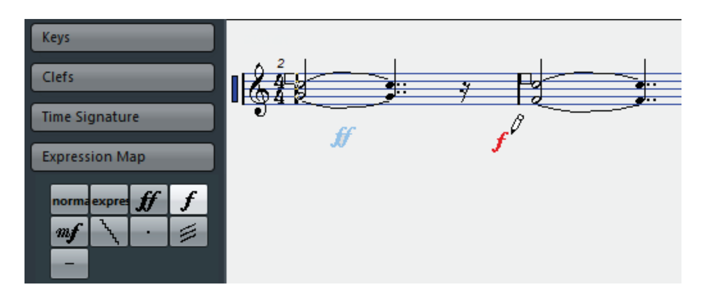



1) Ceci indique qu'une expression map est utilisée pour cette piste.
2) Indique quelle touche de télécommande est actionnée.
3) Marque la case en cours de lecture.

La possibilité d'écouter les cases actives est particulièrement utile lors de l'enregistrement d'articulations avec un appareil externe, tel qu'un clavier MIDI. Ainsi, vous pouvez voir si la case de son correcte, c'est-à-dire la bonne articulation, est utilisée.

## Les expression maps dans l'Éditeur de Partition

Dans l'Éditeur de Partition, les articulations qui font partie d'une expression map peuvent être insérées comme les autres symboles. Il y a un onglet spécial dans l'Inspecteur de symboles, contenant tous les symboles d'articulation de l'expression map actuelle.




- Pour insérer un symbole, cliquez dessus dans l’onglet Expression Map, puis cliquez à l’emplacement souhaité dans l’affichage des notes.
- Pour supprimer un symbole d’articulation de la partition, sélectionnez-le et appuyez sur [Suppr] ou sur [Arrière].

  Vous pouvez également cliquer sur dessus avec l’outil Gomme.

À NOTER

Dans la boîte de dialogue Préférences (page Partition–Couleurs pour d’autres Significations), vous pouvez définir une couleur pour les symboles d’expression map. Ainsi, vous pourrez facilement les distinguer des autres symboles de la partition.

L’édition des articulations dans l’Éditeur de partition s’effectue de la même manière que pour les autres symboles.

IMPORTANT

Dans l’Éditeur de Partition, il est possible d’insérer sur une seule note plusieurs symboles qui ne peuvent logiquement pas être combinés d’un point de vu musical. Par conséquent, quand vous saisissez des articulations, veillez à ce qu’elles n’entrent pas en conflit avec d’autres articulations.

LIENS ASSOCIÉS

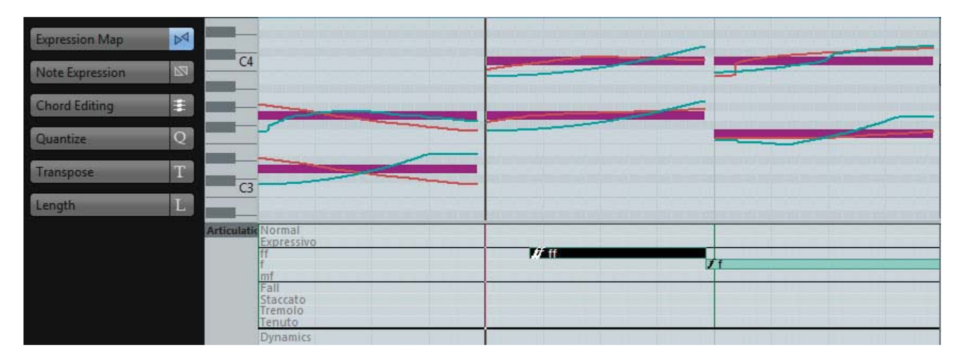
Utilisation des symboles à la page 1301

# Les expression maps dans les éditeurs Clavier, de Rythme et sur Place

Si une expression map est utilisée pour une piste MIDI ou d’instrument, ses articulations sont affichées dans les événements de note dans l’Éditeur Clavier, à condition que le facteur de zoom vertical soit suffisamment élevé. Si le facteur de zoom horizontal est suffisamment élevé, la description de l’attribut (le Texte dans la colonne Description) est également affichée.

Vous pouvez vous servir de la piste de contrôleur pour insérer et éditer les articulations dans les éditeurs Clavier, de Rythme et sur Place. L’édition se déroule à peu de choses près comme celle d’une piste de contrôleur normale.

- Pour afficher les articulations configurées dans l’expression map sélectionnée, ouvrez le menu local situé à gauche de la piste et sélectionnez “Articulations/Nuances”.




- Quand l'option “Articulations/Nuances” est sélectionnée pour une piste de contrôleur, les débuts des notes sont affichés sous forme de fines lignes verticales dans l'affichage de contrôleur.

- Toutes les articulations qui sont spécifiées dans l'expression map sélectionnée sont disponibles sur la piste de contrôleur. Elles apparaissent sur différentes rangées les unes au-dessus des autres. L'ordre selon lequel elles sont listées est le même que dans l'expression map.

  Les différents groupes (1 à 4) sont également reportés ici. Ils sont séparés par des lignes noires. Les articulations appartenant au même groupe sont affichées de la même couleur.

- Les directions sont affichées sous forme de barres dans la piste de contrôleur. Elles commencent au point d'insertion d'une direction et se terminent au point d'insertion de l'articulation suivante issue du même groupe (ou à la fin du conteneur s'il n'y a aucune autre direction ensuite). Les attributs sont insérés au début de la note.

  Vous pouvez assigner au maximum un attribut par groupe pour chaque note.

LIENS ASSOCIÉS

Édition des articulations à la page 849
Utilisation de l'affichage des contrôleurs à la page 769
Édition des nuances (Cubase Pro uniquement) à la page 776
Groupes à la page 849

# Édition sur la piste de contrôleur

- Pour insérer de nouvelles directions sur la piste de contrôleur, sélectionnez l'outil Crayon et cliquez à la position désirée dans la rangée adéquate, c'est-à-dire là où vous voulez que la direction commence. Notez que vous devez cliquer sur la position exacte de la première note à laquelle vous désirez appliquer cette articulation ou à sa gauche.

  Au lieu de sélectionner l'outil Crayon, vous pouvez également maintenir la touche [Alt]/[Option] enfoncée et cliquer sur la position désirée.

- Pour insérer de nouveaux attributs sur la piste de contrôleur, sélectionnez l'outil Crayon et cliquez sur la ligne de la note adéquate dans la rangée correspondante de la piste de contrôleur.

  Au lieu de sélectionner l'outil Crayon, vous pouvez également maintenir enfoncée une touche morte (par défaut [Alt]/[Option]) et cliquer sur la position désirée.

- Pour supprimer une direction, cliquez dessus avec l'outil Gomme ou sélectionnez-la et appuyez sur [Suppr] ou sur [Arrière].
- Pour supprimer un attribut, cliquez dessus avec l'outil Crayon.

  Notez que vous ne pouvez pas sélectionner des attributs dans la piste de contrôleur sans automatiquement sélectionner aussi la note correspondante. Par conséquent, il est impossible de supprimer un attribut en le sélectionnant et en appuyant sur [Suppr] ou sur [Arrière] sans également supprimer la note.

À NOTER

Si plusieurs notes sont sélectionnées, vous pouvez utiliser l'outil Crayon pour insérer ou supprimer des attributs pour toutes ces notes à la fois.

## Édition sur la ligne d'infos

Lorsqu'une note MIDI est sélectionnée dans l'affichage des notes, la ligne d'infos contient l'option “Articulations”. Celle-ci indique les attributs de la note (symboles) spécifiés pour la note sélectionnée. Cliquez dans cette section pour ouvrir le menu local Articulations.

Ce qui suit s'applique :

- Tous les attributs de note disponibles dans l'expression map sont affichés dans le menu local, triés par groupe.
- Pour ajouter un attribut à une note, il suffit de le sélectionner dans le menu local. Les attributs qui sont actifs pour une note sont indiqués dans le menu.

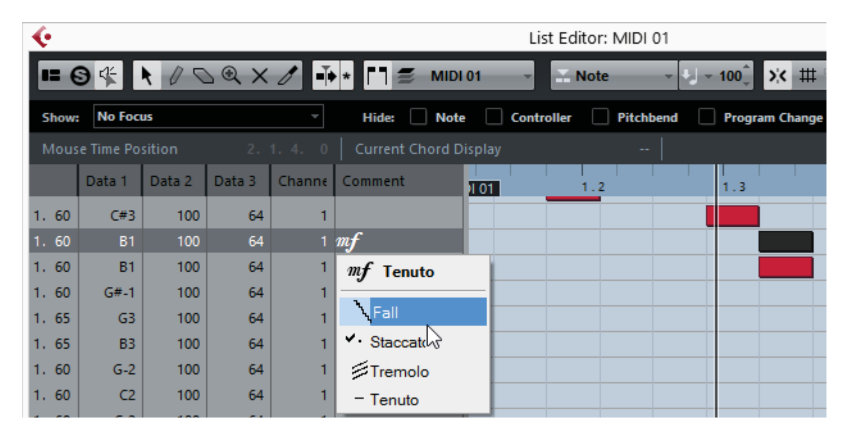
  Si vous cliquez à nouveau sur un attribut actif dans le menu, il sera supprimé.
- Si vous sélectionnez un autre attribut du même groupe pour une note, cet attribut remplacera le précédent.

LIENS ASSOCIÉS

Groupes à la page 849

# Les expression maps dans l'Éditeur en Liste

Dans l'Éditeur en Liste, les articulations peuvent être visualisées et éditées dans la colonne Commentaire. Les options sont les mêmes que dans la ligne d'infos de l'Éditeur Clavier.



Les directions sont affichées sous forme de texte ou de symboles graphiques (comme dans l'Éditeur de Partition). De toute façon, elles sont suivies du texte "VST Expression" entre crochets, afin qu'il soit facile de les reconnaître et de les distinguer des symboles de partition ordinaires.

# Création et édition des expression maps

## Création d'une expression map en partant de zéro

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'Inspecteur d'une piste MIDI ou d'instrument, ouvrez la section Expression Map, puis le menu local et sélectionnez "Configuration de l'Expression Map…".

   La fenêtre Configuration Expression Map apparaît. Vous pouvez y charger et y créer des expression maps.



À NOTER

Vous pouvez également ouvrir la fenêtre Configuration Expression Map en sélectionnant l'option "Configuration de l'Expression Map…" dans le menu MIDI.

2. Pour créer une map entièrement nouvelle, cliquez sur le bouton “+” en haut de la liste des tables dans la section Expression Maps de la boîte de dialogue.

   Une nouvelle table nommée “Sans titre” apparaît dans la section Expression Maps.

3. Cliquez sur le nom de la table et entrez un nom représentatif (par ex. “Cello” pour configurer l’expression map d’un violoncelle).

# Création d’expression maps basées sur les Keyswitches utilisés dans un instrument

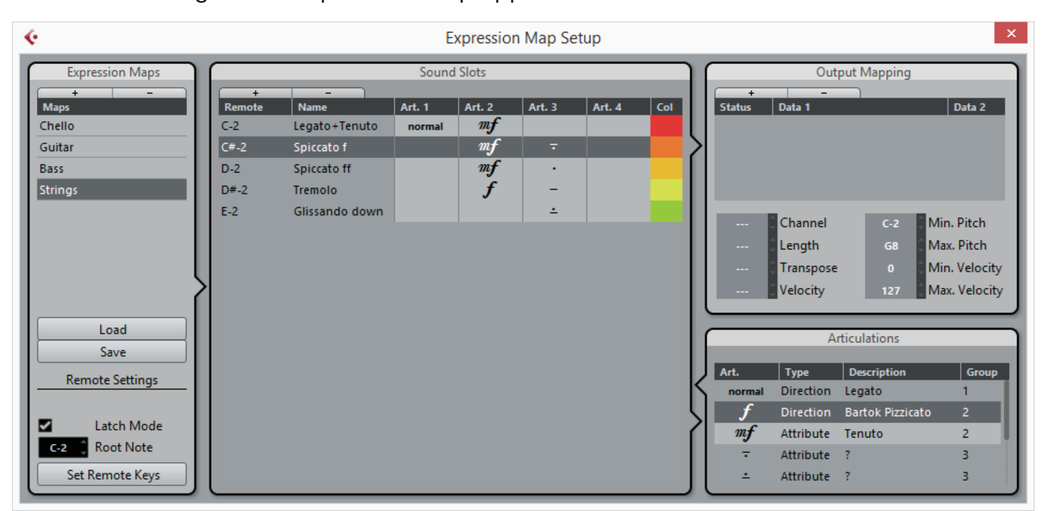
Vous pouvez extraire automatiquement les informations de mappage de vos instruments VST connectés pour les convertir en une nouvelle expression map. Grâce à cela, il devient très simple de configurer des expression maps pour les instruments avec lesquels vous travaillez le plus souvent.

PROCÉDÉR AINSI

1. Chargez l’instrument VST que vous désirez utiliser et assignez-le à une piste MIDI ou une piste d’instrument.

2. Sélectionnez la piste, ouvrez la section Expression Map de l’Inspecteur et sélectionnez “Importer Key Switches” dans le menu local. À noter que cette option de menu ne vous est proposée que quand le programme chargé contient des Keyswitches.

   La fenêtre Configuration Expression Map apparaît.




3. Configurez les paramètres souhaités pour la map créée et cliquez sur le bouton Enregistrer.

   L’expression map est enregistrée et peut désormais être chargée via le menu local de la section Expression Map de l’Inspecteur.

LIENS ASSOCIÉS

Création d’une expression map en partant de zéro à la page 845

# Ajout de cases de son

Maintenant, créez une case de son pour chacune des articulations que vous désirez ajouter.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section Cases de son à droite de la liste des tables, une case de son est automatiquement ajoutée lorsqu'une nouvelle table est créée.

   C'est la case par défaut qui sera utilisée. Vous pouvez lui définir une articulation ou la laisser vide, selon les paramètres par défaut que vous préférez.

2. Cliquez dans la première colonne d'Articulation (Art. 1) pour la case de son et sélectionnez une articulation dans le menu.

   Une nouvelle entrée est ajoutée dans la section Articulations en bas à droite de la fenêtre.

3. Lorsque vous ajoutez des articulations, le nom de la case de son est automatiquement réglé sur celui de l'articulation. Pour modifier le nom, cliquez dans le champ de nom et entrez un nouveau nom.

   Les noms des cases de sons sont affichés dans l'Inspecteur de la piste.

4. Pour créer une articulation complexe, composée de plusieurs articulations simples différentes, cliquez dans les autres colonnes d'Articulation (Art. 2-4) pour la case de son et ajoutez les articulations correspondantes.

   Pour chaque nouvelle articulation, une entrée supplémentaire est ajoutée dans la section Articulations.

   - En plus de permettre la création de combinaisons d'articulations, les colonnes d'Articulation servent aussi à donner des priorités aux articulations, en les triant selon différents groupes.

     Lorsque le programme recherche des sons et qu'aucune correspondance exacte n'est trouvée, le réglage de groupe définit la "correspondance la plus proche", c'est-à-dire le son qui correspond à la plupart des critères dans une recherche de gauche à droite. Par exemple, si deux sons ayant la même articulation sont trouvés dans le groupe 1, le son qui correspond aussi au groupe 2 sera préféré et ainsi de suite. Pour de plus amples informations sur les groupes, voir ci-après.
   - Si vous ne trouvez pas l'articulation que vous désirez ajouter au menu local, vous pouvez définir vos propres articulations en sélectionnant "Ajouter articulation utilisateur".

     Ceci ajoute une articulation par défaut que vous pourrez définir dans la section Articulations, voir ci-après.
   - Cliquez dans la colonne "Cou" pour assigner une couleur à la case de son actuelle.

     Lorsque vous travaillez dans les éditeurs MIDI, vous pouvez attribuer à vos événements la même couleur que les cases de sons correspondantes.

5. Lorsque vous avez fait les réglages désirés, cliquez à nouveau sur le bouton "+" afin d'ajouter une autre case de son.

   Ajoutez autant de cases de son que vous le désirez.

   Dans la colonne Touche, vous pouvez spécifier la touche de votre périphérique externe qui déclenchera cette case de son.

LIENS ASSOCIÉS

Les expression maps dans la fenêtre Projet à la page 841
Attribution de touches à la page 850

# Réglages de sortie

Après avoir ajouté des cases de son, vous pouvez les mapper sur certains caractères sonores ou expressions d'un instrument (un violon joué avec l'archet ou en pizzicato, par exemple). Les sons disponibles dépendent de l'instrument qui est sélectionné pour la piste MIDI ou la piste d'instrument. Pour les instruments virtuels les plus complexes, il est nécessaire d'utiliser plusieurs Keyswitches ou des combinaisons de Keyswitches et de contrôleurs pour sélectionner une articulation particulière. Pour ce faire, vous devez superposer plusieurs événements de sortie sur une seule case de son. Vous pouvez ajouter une nouvelle case en cliquant sur le bouton "+" situé au-dessus de la liste.

Configurez les paramètres suivants pour les cases : dans la colonne Statut, définissez un message Note-On, Program Change ou de contrôleur. Vous pouvez également configurer les paramètres des colonnes Données 1 et 2 (au besoin). Si vous vous servez d'un instrument qui utilise des Keyswitches (par exemple Steinberg HALion Symphonic Orchestra), c'est ici que vous pouvez définir ces Keyswitches. Ceux-ci vous permettront de passer d'un violon joué avec archet à un violon pizzicato, ou encore, de passer à un autre programme contenant une autre articulation.

Vous pouvez également créer des expressions en éditant les données MIDI reçues, par exemple en changeant la durée ou la vélocité de la note. Pour ce faire, voici les paramètres que vous pouvez configurer dans la partie inférieure de la section Réglages de sortie :

**Voie**

Vous pouvez ici définir un canal MIDI. Si vous utilisez HALion Symphonic Orchestra par exemple, ceci vous permet de changer de programme.

**Longueur**

Ici vous pouvez spécifier la durée de la note. Ainsi, vous pouvez créer des sons staccato ou tenuto.

**Vélocité**

Ici vous pouvez spécifier la vélocité désirée. Ceci vous permet de créer des accents, par exemple.

**Vélocité min.**

Si vous utilisez un instrument ayant des valeurs de vélocité différentes sur une même touche, vous pouvez spécifier une vélocité minimale ici, pour être sûr que l'échantillon assigné à une plage de valeurs particulière est bien utilisé.

**Transposer**

Vous permet de spécifier une valeur de transposition. Ceci peut servir à sélectionner des articulations différentes dans certaines bibliothèques d'échantillons, dans lesquelles des articulations différentes sont situées sur des octaves différentes, par exemple.

**Contrôleur 1/2**

Ces commandes vous permettent de définir des messages de Control Change MIDI avec leurs valeurs pour chacune des cases de sons.

# Édition des articulations

Les articulations que vous avez ajoutées pour les cases de sons sont affichées dans la section Articulations.

Vous pouvez y configurer les paramètres suivants :

**Art.**

Cliquez dans cette colonne pour ouvrir un menu contextuel, dans lequel vous pouvez choisir si vous désirez insérer un symbole ou une chaîne de texte. Si vous sélectionnez Symbole, la boîte de dialogue contenant les symboles disponibles s'ouvre. Si vous sélectionnez Texte, vous pouvez entrer directement le texte désiré.

**Type**

Dans cette colonne vous spécifiez si vous désirez ajouter un "Attribut" (qui influencera uniquement une seule note, par ex. un accent) ou une "Direction" (qui sera valable de sa position d'insertion jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre articulation, par ex. archet et pizzicato).

**Description**

Ici, vous pouvez entrer un texte descriptif. Par exemple, cela peut être le nom du symbole (par ex. Accent) ou le nom complet d'une indication (par ex. pizz et pizzicato).

**Grouper**

Cette colonne vous permet de définir le groupe ou l'importance du symbole, voir ci-après.

# Groupes

Vous pouvez classer dans un à quatre groupes les différentes articulations que vous définissez pour une expression map. Les groupes servent à combiner des directions et des attributs en expressions musicales plus complexes en choisissant des articulations dans différents groupes, par exemple pour jouer une note à l'archet ET staccato ET avec un accent.

Les groupes eux-mêmes sont exclusifs. Cela signifie que les articulations résidant au sein d'un même groupe ne peuvent pas être utilisées ensemble. Comme certaines articulations ne peuvent pas être combinées, par exemple un violon ne peut pas être joué arco (archet) et pizzicato (pincé) en même temps, ces articulations doivent être placées dans le même groupe.

De plus, les groupes ont leur importance musicale : le groupe 1 a ainsi la priorité la plus élevée (les expressions du groupe 1 sont plus importantes que celles des groupes 2, 3 et 4). Ce réglage est nécessaire lorsque l'expression map ne trouve pas de correspondance exacte pour vos données et essaie d'identifier le son le plus proche possible. Supposons que vous ayez ajouté un symbole de staccato et un

accent à une note dans un éditeur. Dans l'expression map, vous avez spécifié que staccato est dans le groupe 2 et que l'accent est dans le groupe 3. Toutefois, l'instrument connecté n'a pas d'échantillon correspondant à ces réglages. Dans ce cas, le programme recherchera un son staccato, en ignorant l'accent.

# Attribution de touches

Les touches de télécommande déterminent la touche du périphérique externe qui sera utilisée pour jouer une certaine case de son, c'est-à-dire quelles touches seront ensuite utilisées pour insérer des articulations à la place des notes.

Les touches de télécommande actives (s'il y en a) sont indiquées dans l'Inspecteur de la piste.

À NOTER

Si vous ne prévoyez pas d'enregistrer ou de déclencher des articulations via un périphérique d'entrée MIDI, vous n'avez pas besoin de spécifier de touches de télécommande.

LIENS ASSOCIÉS

Les expression maps dans la fenêtre Projet à la page 841

## Mode Latch

Ce réglage détermine si la fonction Touche de Télécommande réagit aux messages note-off.

- Lorsque le Mode Latch est désactivé, la touche que vous appuyez sur votre périphérique d'entrée MIDI reste valide tant qu'elle est maintenue, c'est-à-dire que la case de son continue à jouer jusqu'à ce que la touche soit relâchée.

  Au relâchement, la case de son par défaut (la première) est rejouée.

- Lorsque le Mode Latch est activé, la touche sur laquelle vous appuyez reste valide jusqu'à ce que la touche suivante soit jouée.

IMPORTANT

Notez que le Mode Latch ne peut être activé ou désactivé que globalement dans Cubase, et pas séparément pour chaque expression map.

## Note de base

Ici, vous pouvez spécifier la première touche de votre périphérique externe qui sera utilisée comme touche de télécommande. C'est utile, car cela vous permet d'ajuster automatiquement les assignations des touches de télécommande existantes pour les adapter à vos besoins, par exemple lorsque vous utilisez un clavier MIDI avec une tessiture très large ou très étroite.

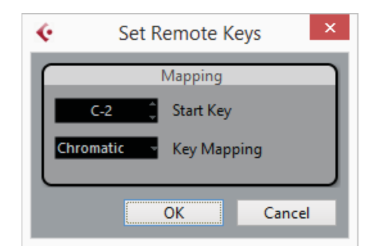
## Attribution de touches

Les touches de télécommande peuvent être spécifiées manuellement pour chaque case de la section Cases de son de la fenêtre. Toutefois, vous pouvez également assigner automatiquement une suite de touches de votre périphérique externe aux cases de son de l'expression map.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton Attribution de touches.

   Une boîte de dialogue s'ouvre.

2. Utilisez le champ Touche initiale pour spécifier la première touche du périphérique d'entrée MIDI qui déclenchera une case de son.
3. Dans le menu local Attribution de touches, vous pouvez choisir les touches de votre périphérique qui déclencheront les cases de son.

   Vous pouvez choisir d'utiliser toutes les touches du clavier comme touches de télécommande, ou seulement les touches blanches ou noires.
4. Cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue.

## Enregistrer les réglages

Après avoir terminé les réglages désirés, il vous faudra enregistrer votre expression map. Pour cela, cliquez sur le bouton Enregistrer dans la section Expression Maps de la fenêtre, spécifiez un nom de fichier et un emplacement pour la map puis cliquez sur Enregistrer.